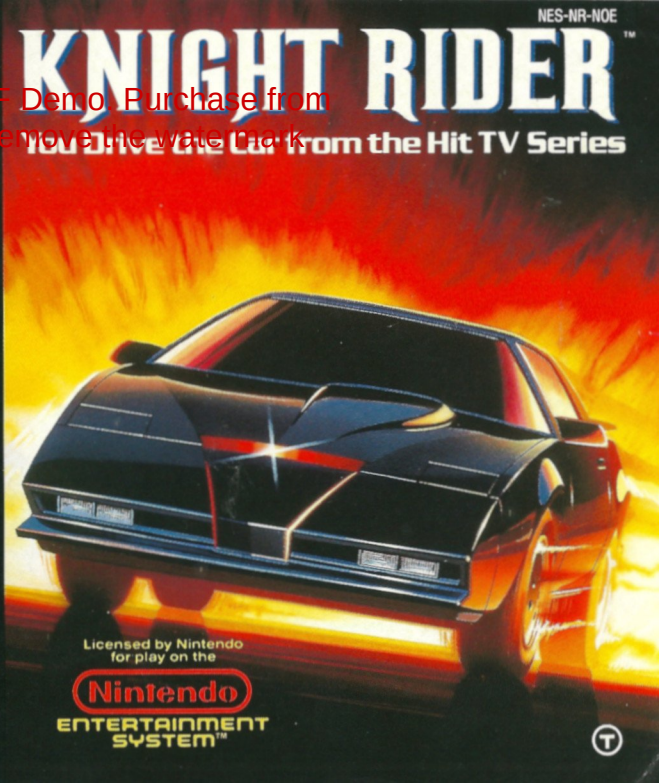
Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

NES-NR-NOE

KNIGHT RIDER™

Now Drive the Car from the Hit TV Series



Licensed by Nintendo
for play on the
Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM™

Acclaim™
entertainment, inc
Masters of the Game™

GAME PAK INSTRUCTIONS

Eigentlich begann Ihr aufregendes Leben als Michael Knight erst mit dem Tod von Michael Long. Einst waren Sie ein Top-Detektiv. Tragischerweise endete Ihre Laufbahn, als internationale Verbrecher Sie bei einer Verfolgungsjagd mit einer Ladung Blei durchsiebten.

Unterstuetzt von Wilton Knight, dem Praesidenten und Gruender der Knight Foundation, gelang es, Sie auf uebernatuerliche Weise ins Leben zurueckzurufen. Plastische Chirurgie und ein neuer Name, Michael Knight, verschafften Ihnen eine neue Identitaet. Zugleich wurden Sie von der maechtigen und angesehenen Knight-Familie aufgenommen.

„Streite dafuer, dass mein Traum in Erfuellung geht, und bekaempfe die Maechte des Boesen in dieser Welt", waren die letzten Worte Wilton Knights.

Und nun liegt es an Ihnen, diese Herausforderung zu meistern, mit KITT – dem hochentwickeltesten Fahrzeug, das jemals ausgekluegelt wurde

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability, and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System™.

Nintendo® and Nintendo Entertainment System™ are trademarks of Nintendo.

KNIGHT RIDER

VOR DEM DURCHSTARTEN

1. Sichergehen, dass das Grundgeraet ausgeschaltet ist.

2. Modul so einlegen, wie es im NES-Handbuch beschrieben wird.

3. Jetzt das Grundgeraet einschalten.

ZUM SPIELSTART:

- Auf Controller 1 die START-Taste druecken. Mit der SELECT-Taste kann man zwischen den Spielmodi MISSION und DRIVE waehlen. Mit einem Druck auf die START-Taste gewuenschte Spielart bestaetigen.

- Als naechstes mit der SELECT-Taste zwischen START oder PASSWORD waehlen. Ein Druck auf die START-Taste bestaetigt die gewuenschte Option.

ZWIE WEGE, KOPF UND KRAGEN ZU RISKIEREN

1. MISSIONS-MODUS

Nur so verdient man hartes Geld – indem man gefaehrliche, internationale Kriminelle stellt.

In diesem Modus erhalten Sie schriftliche Instruktionen von Devon, Ihrem Freund und Kontaktmann zur Knight Foundation.

Er informiert Sie ueber die Marotten und Schlupfwinkel Ihrer Feinde. Nehmen Sie die Ratschlaege nicht auf die leichte Schulter!

Danach kann Ihr Auto mit Spezialfaehigkeiten oder ein

paar Extrarunden Munition ausgeruestet werden.

Gewusst wie:

Um Devons Anweisungen zu lesen – Knopf A druecken, nachdem seine Nachricht und ein kleiner Pfeil auf dem Monitor erschienen sind. Diese Prozedur solange wiederholen, bis keine weiteren Pfeile mehr erscheinen.

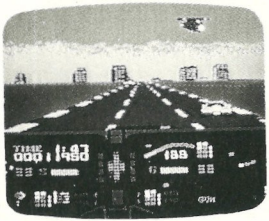
Mit der START-Taste gelangt man in den „Machine Check"-Bildschirm.

Um Devons Anweisungen zu ueberspringen – Gleich die START-Taste druecken, um direckt auf den „Machine Check" – Bildschirm umzuschalten.

2. DRIVE-MODUS

Lust auf eine kleine Probefahrt – ohne dass Ihnen Kugeln um die Ohren fliegen? Oder ist eine Urlaubsreise quer durch's Land faellig? Staendig im Clinch mit der erbarmungslosen Uhr. Dann kommt nur der DRIVE-Modus in Frage.

Nachdem man den DRIVE-Modus gewaehlt und die



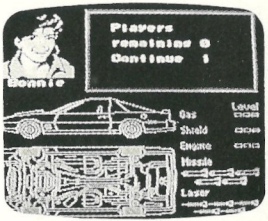
START-Taste gedrueckt hat, erscheint eine Landkarte. Ein weiterer Druck auf die START-Taste fuehrt in den „Machine Check"-Bildschirm.

Da Sie bestimmt keine feindlichen Fahrzeuge zu Gesicht bekommen werden, ist es nicht notwendig, Ihr Auto mit Spezialwaffen zu bestuekken. Deshalb genuegt es, erneut die START-Taste zu druecken, um sich gleich hinter's Lenkrad zu schwingen.

MASCHINENCHECK

Wenn es um den letzten Stand in Sachen Motorentuning und Technik geht, kommt nur eine in Frage. Und sie versteht ihr Handwerk wie kein anderer. Bonnie ist auf Nummer Sicher gegangen und hat KITT mit allen Finessen ausgestattet.

High-Tech-Bewaffnung, fortgeschrittene Turbomotor-Technologie und sogar ein hochentwickeltes Computersystem pochen unter der Motorhaube.



Aus Gruenden der Aerodynamik koennen nicht alle Vorzuege gleichzeitig ausgekostet werden. Je nach Mission sollten Sie sich mit Bedacht fuer eine Option entscheiden. Bonnie wird ihr Bestes tun, um KITT nach Ihren Wuenschen auszubauen.

Sie haben die Wahl zwischen 5 verschiedenen

Ausruestungen – mit der Moeglichkeit, von Mission zu Mission weitere Einheiten einzubauen oder aufzustocken.

Um Eine Ausruestung auszuwaehlen – Mit der SELECT-Taste einen der 5 Menuepunkte aussuchen und mit Knopf a bestaetigen.

Danach die START-Taste druecken, und die Action kann losgehen.

Zur Wahl stehen:

GAS – Ein groesserer Treibstofftank mit dem Vorteil, dass so laengere Strecken ueberwunden werden koennen.

SHIELD – Dieser Schutzschild verstaerkt das Energiefeld, das KITT umgibt, und verringert so den Schaden, den feindliche Angriffe verursachen.

ENGINE – Ein groesserer Motor mit mehr Pferdestaerken fuer hoehere Geschwindigkeit.

MISSILE – Diese Raketen zaehlen nicht zur Standard-Ausruestung. 20 Stueck koennen geladen werden.

LASER – Auch diese Waffe gehoert nicht zur Standard-Ausruestung. 20 Schuesse kann diese Kanone abgeben.

STATUSBERICHT

Zu Beginn des Spiels vefuegen Sie ueber 3 Leben. Nachdem Sie sich die passende Ausruestung ausgesucht haben, wird Ihnen Bonnie Auskunft ueber die Anzahl der verbleibenden Leben und CONTINUES geben (pro Spiel haben Sie zweimal die Moeglichkeit, an der gleichen Stelle weiterzumachen).

IHR TRAUMAUTO

Sobald Sie sich hinter's Lenkrad geschwungen haben, werden Sie merken, dass sie ein Wunderwerk der Technik steuern. Fuehlen Sie die Kraft! Atmen Sie den Duft des Leders ein! Machen Sie sich bereit fuer Action!

Hier einige der Armaturen des Cockpits:

1. Zeitanzeige – informiert ueber die verbleibende Zeit.

2. Zaehler – zeigt den Punktestand an.

3. Stimmen-Indikator – fuer Warnungen.

4. Schutzschild-Anzeige – informiert ueber den Zustand des Schutzschilds.

5. Treibstoffanzeige

6. Motorhaube – um Zusatzeinheiten der Knight Foundation aufzufangen.

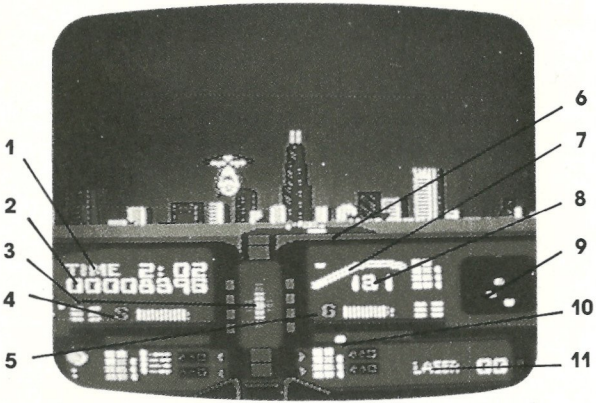
7. Tourenzaehler

8. Tachometer

9. Radar – warnt vor Kurven und gegnerischen Fahrzeugen (rote Punkte). KITTs Position wird durch einen gelben Punkt angezeigt.

10. Distanzmesser – gibt Auskunft ueber die Entfernung zur naechsten Stadt.

11. Waffen-Indikator – zeigt an, welche Waffe gerade aktiviert ist.



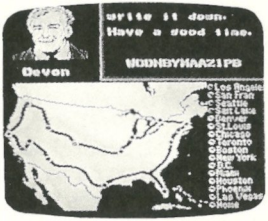
DIE REISEROUTE

Sie werden diesen durchtriebenen Verbrechern im ganzen Land hinterherjagen, sogar ausserhalb der Grenzen Amerikas. Beim Gespraech mit Devon sehen Sie eine Karte und eine Liste aller Staedte – Los Angeles als Start und Ziel.

Neben jeder Stadt ist ein Radarpunkt. Bei Staedten, die man bereits hinter sich gelassen hat, ist er violett gefaerbt. Blinkt er Rot, befinden Sie sich auf dem Weg zu dieser Stadt.

Hier eine Liste der Zwischenstops:

Los Angeles	Boston
San Francisco	New York
Seattle	Washington, DC
Salt Lake City	Miami
Denver	Houston
St. Louis	Phoenix
Chicago	Las Vegas
Toronto	



QUER DURCH AMERIKA MIT KITT

Niemals zuvor hat es ein so ausgetuefteltes Fahrzeug wie KITT gegeben. Diese Maschine hat ein derart modernes Computersystem, dass es sogar mit Ihnen „sprechen" kann.

Ein uebersichtlicher Radarmonitor zeigt sowohl Ihren Standort als auch Strassenverhaeltnisse an. Er warnt vor Kurven und registriert jedes Fahrzeug, das sich innerhalb von 10 Meilen Entfernung befindet.

KITT kann Spitzengeschwindigkeiten von bis zu 250 Mph erreichen. Mit dem Turbo Booster kann er Sie sogar ueber Hindernisse katapultieren, wenn es mal brenzlig wird.

KITT ist sogar von einem fast undurchdringlichen Schutzschild umgeben, das selbst Treffern von unglaublicher Einschlagskraft widerstehen kann.

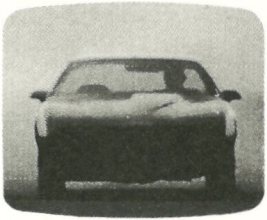
Und wenn es um Bewaffnung geht, Hut ab! Dieses Baby ist eine Waffenfestung auf Raedern!

- Zwei Maschinengewehre mit unbegrenzter Feuerkraft.
- Eine automatische TOW-2-Installation zum Abschuss von Raketen.
- Modernste Laser-Technologie.

Also alles was man braucht, um selbst mit den hartnaekkigsten Feinden fertig zu werden.

Wo wird es Sie und Ihr Traumauto dieses Mal hin verschlagen?

Eigentlich ueberall dorthin in Amerika, wo es Strassen gibt. Insgesamt durch 15 Staedte. Von der West- bis zur Ostkueste (ueber Kanada). Dann durch Miami, durch Texas und zurueck nach L.A.



Jede Stadt besticht durch ihre eigene Skyline – komplett mit ihren Wahrzeichen, wie Bruecken, Tuermen und Gebaeuden. Zusaetzlich erwarten Sie ueberall andere Strassenverhaeltnisse und

Taktiken, mit denen man Sie ueberlisten will.

Wer sind eigentlch die Ganoven, hinter denen Sie her sind? Wir sind uns nicht ganz sicher...

Wir wissen, dass sie einem internationalen Verbrecherring angehoeren. Wir wissen, dass sie ausgefuchste Profis sind. Und wir wissen, dass sie nichts unversucht lassen werden, um KITT in einen Haufen Schrott zu verwandeln.

Also Zuendschluessel rumdrehen, Michael. Vorbei sind die schoenen Zeiten!

Diese Kerle kennen keine Skrupel!

BEDIENUNG VON KITT

Auf der Zeichnung sehen Sie Ihre Bedienungsmoeglichkeiten. Auf den naechsten Seiten werden wir naeher auf die Kontrollen eingehen.

NACH RECHTS ODER LINKS LENKEN – kann man, indem man den 4-WEGE-TASTER nach RECHTS oder LINKS drueckt.

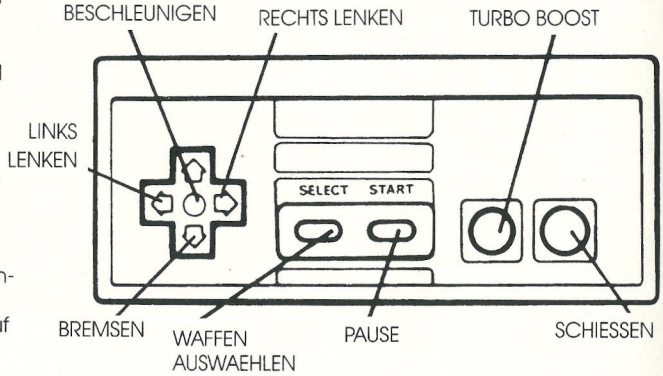
ZUM BESCHLEUNIGEN – den 4-WEGE-TASTER nach OBEN druecken.

ZUM BREMSEN – den 4-WEGE-TASTER nach UNTEN druecken.

ZUM SCHIESSEN – Knopf A druecken.

UM HINDERNISSE ZU UEBERSPRINGEN – mit knopf B den TURBO BOOSTER aktivieren.

UM WAFFEN AUSZUWAEHLEN (WAEHREND DES SPIELS) – SELECT-Taste solange druekken bis der Name der gewuenschten Waffe erscheint. BEMERKUNG: Falls



keine Munition mehr vorhanden ist, wird die Waffe nicht funktionieren.

UM NACH VERLUST EINES LEBENS WEITERZUSPIELEN (ZEIT, SCHILD ODER TREIBSTOFF AUF NULL) – die START-Taste druecken.

PAUSE WAEHREND DES SPIELS – wird durch Druecken der START-Taste bewirkt. Um das Spiel fortzusetzen, nochmal die START-Taste druecken.

UM NACH VERLUST ALLER LEBEN IM GLEICHEN LEVEL WEITERZUSPIELEN – mit der SELECT-Taste CONTINUE anwaehlen und die START-Taste betaetigen.

BEMERKUNG: Pro Spiel kann man nur ZWEIMAL Continue anwaehlen.

ZUM SCHNELLEN EINSTIEG

Eine kurze Lektuere dieses Ueberblicks ueber die Grundregeln reicht fuer den Anfang. Fuer die vielen feinen Details kann man sich spaeter nochmal mit dieser Anleitung beschaeftigen.

HAUPTZIEL

Den internationalen Verbrecherring auffliegen lassen und gestohlene Top-Secret-Waffen wiederbeschaffen. Um dies zu tun, muessen Sie ueber die Autobahnen rasen, feindliche Autos beiseite raeumen und dabei Autos und Lastwagen Unbeteiligter unangetastet lassen.
Gehen Sie sicher, dass Ihnen nicht das Benzin oder die Zeit ausgeht. Ausserdem sollten Sie ab und zu ein Auge auf die Schutzschild-Anzeige werfen, um Schaeden in Grenzen zu halten.

FAHREN – Sie so schnell Sie koennen und weichen Sie dabei anderen Fahrzeugen aus (RECHTS und LINKS zum LENKEN, OBEN zum Beschleunigen, UNTEN zum Bremsen).

ZERSTOEREN – Sie soviele feindlichen Fahrzeuge (rote oder gelbe) wie moeglich (SCHIESSEN mit Knopf A). Waehlen Sie zwischen Maschinengewehr, Raketen und dem Laser, indem Sie die SELECT-Taste druecken.

ZUSAMMENSTOESSE – mit unbeteiligten Autos oder LKWs (blau gefaerbt) soliten Sie unbedingt vermeiden.

SCHADEN
wird KITT auf zwei Arten zugefuegt:
1. Indem man in andere Fahrzeuge, Baeume, Maeste etc. kracht.
2. Wenn man vom Feuer der Feinde getroffen wird.

MISSIONEN
Sie sind in jeweils drei Staedte unterteilt. Am Ende jeder Mission erhaelt man ein Passwort, mit dem man an der gleichen Stelle weitermachen kann (anstatt von vorne zu spielen).

AUSWAHL DER WAFFEN

KITT ist mit drei verschiedenen Waffensystemen ausgeruestet: MASCHINENGEWEHREN, RAKETEN und LASERN. Allerdings zaehlen nur die Maschinengewehre zur Standard-Ausruestung. Raketen und Laser koennen auf zwei Arten ergattert werden:

1. Man laesst sie sich von Bonnie zu Beginn des Spiels einbauen. (Siehe „MASCHINENCHECK".)

2. Man bekommt sie von der Knight Foundation, wenn man einen feindlichen gelben Lastwagen hochgehen laesst oder wenn man hinter dem Anhaenger der Knight Foundation herfaehrt. (Siehe „FEINE SACHEN VON DER KNIGHT FOUNDATION".)

UM WAEHREND DES SPIELS EINE WAFFE AUSZUWAEHLEN – solange die SELECT-Taste druecken bis die gewuenschte Bewaffnung rechts unten auf dem Bildschirm erscheint.

Hier eine Beschreibung der einzelnen Waffentypen:

MASCHINENGEWEHR
Die ultimative Allzweck-Waffe. Unbegrenzte Feuerkraft. Und sie schiesst aus zwei Richtungen gleichzeitig. Aber man muss mehr als einen Treffer verbuchen, um feindliche Fahrzeuge zu zerstoeren.

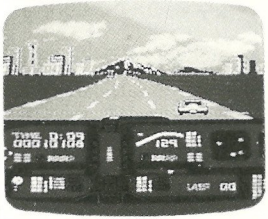
RAKETEN
Hochexplosiv! Und grossartig fuer die Bekaempfung von Luftangreifern (wie aufdringlichen Hubschraubern). Diese werden ebenfalls aus zwei Richtungen abgeschossen. Mit ihnen reichen weniger Treffer als mit dem Maschinengewehr.

LASER
Die ultimative Kanone mit enormer Durchschlagskraft fuer die extrem zaehen Burschen. Also sparsam mit ihm umgehen! Sie werden ihn bitter noetig haben!

'NE MENGE LOS AUF DER STRASSE

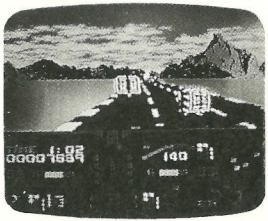
Es gibt drei Arten von Fahrern auf der Strasse. Unbeteiligte, die nur auf der Durchfahrt sind. Verbrecher, die es auf Sie abgesehen haben. Und Verbuendete von der Knight Foundation, die unterwegs sind, um Ihnen zu helfen.

Der Trick liegt dabei, die Guten von den Boesen zu unterscheiden. Denn fuer jedes unbeteiligte Fahrzeug, mit dem Sie kollidieren, gibt es 5 Sekunden Abzug. Hiernach sollten Sie Ausschau halten.



AUF DER DURCHFAHRT

Autos, die ganz oder teilweise blau gefaerbt sind, sind harmlos und sollten nicht beschossen werden – sonst werden 5 wertvolle Sekunden abgezogen.



LASTZUEGE

Vorsicht vor diesen blauen LKWs. Sie greifen zwar nicht an, wurden aber vom Verbrecherring angeheuert, um Sie aufzuhalten.

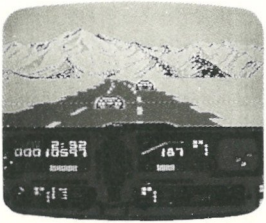
Weichen Sie ihnen aus – aber geben Sie ja keine Schuesse ab – oder Sie verlieren 5 Sekunden Zeit.

UNTERWEGS, UM SIE ZU BESEITIGEN

Dies sind die ruecksichtslosen Kriminellen. Ihre Fahrzeuge sind rot oder gelb. Und sie sind bis an die Zaehne bewaffnet. Weichen Sie ihrem Feuer aus!

Hier eine Aufzaehlung der Feinde:

- TANKLASTZUG
- LUXUS-- LIMOUSINE
- JEEP
- SPORTWAGEN
- LASTZUG
- HELIKOPTER
- SPIONAGE-FLUGZEUG



DIE GANZ ZAEHEN BURSCHEN

Sie sind im Verbrecherring als die „Terminators" bekannt, die jegliches Leben ausloeschen. In jeder Mission (drei Staedte pro Mission) taucht einer von ihnen auf – gerade dann, wenn Sie Ihr Ziel fast erreicht haben. In einigen Missionen erscheinen sogar mehrere. Sie werden sie sofort erkennen. Ihre Fahrzeuge sind schwarz wie die Nacht – und verspruehen toedliche Salven. Bei Treffern verfaerben sich bei ihnen bestimmte Verkleidungsteile.

In der ersten Mission handelt es sich zum Beispiel um einen riesigen Lastzug. Nach genuegend Treffern aendert sich die Farbe seiner Ruecklichter von Blau ueber Gelb zu Rot. Sobald sie sich total verfaerbt haben, reichen wenige Schuesse, um ihn zu beseitigen.

Falls Sie sich vor der ersten oder zweiten Stadt einer Mission befinden, wird er sich schnell aus dem Staub machen, wenn es ihm zu hitzig wird. So wird der Weg zur naechsten Stadt frei.

Vor der dritten Stadt muessen Sie ihn endgueltig festnageln, bis er zerstoert ist.

Die Superboesewichter koennen in einer von folgenden Formen erscheinen:

- ALS SCHWARZER RIESENLASTZUG
- ALS RIESIGER HELIKOPTER
- ALS KARR (dem gestohlenen Prototyp von KITT).

AUF IHRER SEITE

Ihre Kumpels von der Knight Foundation sind unterwegs, um Ihnen unter die Arme zu greifen.

Ihre Fahrzeuge sind ebenfalls schwarz. Aber man erkennt sie an dem WEISSEN Abzeichen der Knight Foundation. Nicht auf sie schiessen!

Einfach hinter ihnen herfahren, die Geschwindigkeit etwas drosseln und auf eine Spezialkapsel warten.

Die Kapsel (siehe „FEINE SACHEN VON DER KNIGHT FOUNDATION".) mitsamt ihrem wertvollen Inhalt muss auf der Motorhaube auftreffen – sonst zerschellt sie irgendwo am Strassenrand.

Man muss nur nach einem Fahrzeugtyp der Knight Foundation Ausschau halten:

- SCHWARZER KNIGHT-FOUNDATION-LASTZUG MIT WEISSEM ABZEICHEN.

FEINE SACHEN VON DER KNIGHT FOUNDATION

Ab und zu – wenn Sie mit Erfolg ein gelbes Feindfahrzeug abschiessen oder auf den Lastzug der Knight Foundation treffen – werden sie mit Spezialkapseln belohnt.

Ein Buchstabe, der fuer das Extra steht, wird durch die Luft fliegen und muss mit dem Auto aufgefangen werden. Hier eine Liste der Buchstaben und Extras, fuer die sie stehen:

Reparatur

Diese Kapsel behebt Schaeden und frischt den Schild auf.

Timer

Dieses Extra spendiert 30 weitere Sekunden auf dem Timer. Mehr Zeit kann man immer gebrauchen.

Mini-Raketen

20 der kleinen, aber feinen Raketen stocken das Arsenal auf.

Laser

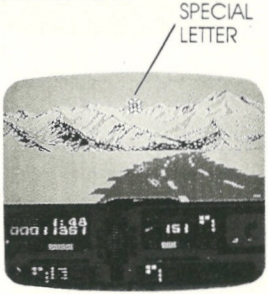
20 Lasersschuesse fuer die Kanone beinhaltet diese Kapsel.

Gas (Benzin)

Ist der Tank fast leer? Kein Problem mit diesem Extra!

1 Up

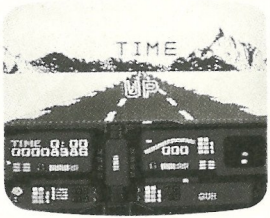
Diese Kapsel spendiert Ihnen ein Extraleben.



TOTALSCHADEN

Das Spiel ist vorbei, wenn:

- Ihnen der Treibstoff ausgeht.
- Die Zeit abgelaufen ist.
- Ihr Schutzschild total in die Knie gegangen ist.



Sie haben zweimal die Chance, es nochmal zu versuchen. Oder Sie koennen den Stand-By-Code (falls Sie einen haben) benutzen, um das Spiel in einem hoeheren Level fortzusetzen. (Siehe „ABKUERZUNG FUER ENTFERNTE STAEDTE" unten.)

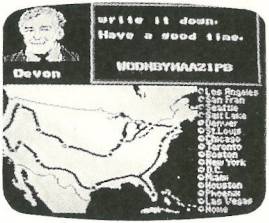
UM EIN EXTRALEBEN ZU ERGATTERN – muessen Sie die „1 UP"-Kapsel von der Knight Foundation auffangen. (Siehe „FEINE SACHEN VON DER KNIGHT FOUNDATION".)

Ausserdem gibt es fuer alle 10000 Punkte ein weiteres Leben.

ABKUERZUNG FUER ENTFERNTE STAEDTE

Nachdem Sie in drei Staedten aufgeraeumt haben (am Ende einer Mission), werden Sie gefragt, ob Sie sich Urlaub nehmen wollen. Wenn Sie mit „YES" antworten, erhalten Sie den Stand-By-Code. Schreiben Sie ihn sich auf. Antworten Sie mit „NO" koennen Sie mit der naechsten Mission weitermachen.

Den Stand-By-Code koennen Sie bei jedem neuen Spiel benutzen, um dort fortzufahren, wo Sie beim letzten Mal aufgehoert haben. Dazu waehlen Sie im Titelbild mit der SELECT-Taste die Option „PASSWORD" und druecken die START-Taste. Devon wird Sie dann bitten, den Stand-By-Code einzugeben.



EINGABE DES CODES

Indem man den 4-WEGE-TASTER nach LINKS oder RECHTS drueckt, sucht man sich den passenden Buchstaben aus. Mit Knopf A gibt man ihn ein, ein Druck auf Knopf B erlaubt es, einen bereits eingegebenen Buchstaben zu veraendern. Sind alle 12 Buchstaben korrekt eingegeben, koennen Sie die START-Taste druecken.

Jetzt geht das Spiel an der Stelle weiter, wo sie Ihre letzte Mission angefangen haben.

TIPS FUER UNTERWEGS

- Aktivieren Sie den TURBO BOOSTER, um sich ueber Fahrzeuge katapultieren zu lassen, wenn es zu brenzlig wird. Allerdings muss Ihr Tacho mindestens 150 Mph anzeigen.

  Und nicht vergessen, ein Turbo Boost schluckt jede Menge Benzin. Also nicht zu verschwenderisch sein!
- Wenn Sie mit wahnsinniger Geschwindigkeit auf zwei Autos zurasen und keine Zeit haben, die Spur zu wechseln, sollten Sie versuchen, zwischen ihnen durchzuzischen – auf dem Mittelstreifen.
- Ueberlegen Sie sich genau, was Bonnie an KITT modifizieren soll. Merken Sie sich, welche Gefahr vor welcher Stadt lauert, und beruecksichtigen Sie dies bei Ihrer Entscheidung.
- Falls Sie sich hunderrprozentig auf's Fahren konzentrieren und Ihnen die Auswahl der Waffen Schwierigkeiten bereitet, benutzen Sie mit der START-Taste die Pausenfunktion. Mit der SELECT-Taste koennen Sie nun in aller Ruhe Ihre Wahl treffen. Um die Verfolgung wieder aufzunehmen, erneut die START-Taste druecken.

⚠ WARNUNG ⚠

NICHT ZUR VERWENDUNG MIT PROJEKTIONS-TV-GERÄTEN GEEIGNET!

Verwenden Sie kein Projektions-TV-Gerät in Verbindung mit einem Nintendo Entertainment System® (NES) und NES-Spielen. Der Bildschirm eines Projektions-TV-Geräts kann durch das Abspielen von Video-Spielen mit Standbildern oder bestimmten Bildmustern beschädigt werden. Ebenso kann der Bildschirm durch die Pausenfunktion Schaden nehmen. Feststehende oder sich wiederholende Bildschirmszenen können ebenfalls Schäden an einem Projektions-TV-Gerät verursachen. Nintendo übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Verwendung von NES-Spielen in Verbindung mit einem Projektions-TV-Gerät entstehen, da diese Schäden weder durch einen Defekt an einem NES-Gerät noch durch defekte NES-spiele hervorgerufen werden können. Für weitere Informationen wenden Sie Sich bitte an den Hersteller Ihres TV-Geräts.

11019

Acclaim™
entertainment, inc.
Masters of the Game™

Distributed and Marketed by Acclaim Entertainment, Gmbh.
Friedrichstrasse 9,8000 Munich 40, Germany.

Printed in Japan